



10 JEUX POUR FAIRE CONNAISSANCE DURANT UNE COLONIE DE VACANCES, UN CAMP, UN SÉJOUR ENFANTS OU ADOS



Cette fiche pratique est offerte aux responsables et animateurs de séjours d'enfants ou d'ados : colonies de vacances, camps ou mini-camps, voyages pédagogiques, séjours associatifs ou sportifs...

10 jeux de groupe y sont expliqués. Ils permettent de se présenter et de faire connaissance. Ils facilitent la dynamique de groupe, et participent à l'installation d'une bonne ambiance dès le début du séjour.

Izeedor propose une ludothèque, en ligne et gratuite. Plus de 100 jeux et activités, classés par thèmes, y sont présentés.

Pour en profiter facilement : www.izeedor.fr/jeux-activites/



Izeedor est le portail consacré aux séjours pour enfants et ados : voyages scolaires, colonies de vacances, séjours linguistiques, etc.

 www.izeedor.fr

Pour préparer un voyage scolaire ou un séjour de vacances.

 www.sejours.izeedor.fr

Pour trouver un organisateur de séjours, un hébergement de groupe, une colo...



10 JEUX POUR FAIRE CONNAISSANCE DURANT UNE COLONIE DE VACANCES, UN CAMP, UN SÉJOUR ENFANTS OU ADOS

Ces jeux permettent aux enfants, aux ados, mais aussi aux animateurs et accompagnateurs de se présenter, de découvrir les autres et de mémoriser les prénoms dès le début de séjour.

Ils aident chacun à "briser la glace", à s'intégrer au groupe, et permettent d'installer facilement une dynamique et une ambiance agréable.

Le cercle des prénoms

Objectifs du jeu.

- Se présenter au groupe.
- Mémoriser les prénoms des autres participants.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	10 - 15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs sont disposés en cercle. Le meneur, qui peut être un animateur ou un des joueurs, énonce son prénom. Son voisin de droite répète le prénom du meneur, puis énonce le sien. Le troisième joueur doit énoncer les deux prénoms précédents, auquel il rajoute le sien, et ainsi de suite. Plus un joueur est éloigné du meneur, plus la liste des prénoms qu'il doit mémoriser est longue et plus la difficulté s'accroît. Le dernier joueur est celui qui a le plus de prénoms à retenir. **Le but du jeu est d'aider chacun à connaître rapidement les prénoms des autres.**

Une fois le premier tour terminé, on peut effectuer un deuxième tour, en alternant cette fois le sens de rotation. Le premier joueur énumère les prénoms des joueurs en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, le deuxième les énumère en tournant dans le sens contraire, etc...

Variantes.

Pour augmenter la difficulté, chaque participant effectue un geste original en même temps qu'il énonce son prénom : toucher une partie de son corps, tourner sur lui-même, s'accroupir, sauter, etc. Chaque prénom est alors associé à un geste, et les joueurs doivent refaire les gestes en même temps qu'ils énumèrent la liste des prénoms, ce qui rend l'exercice plus difficile, mais aussi beaucoup plus amusant.

La carte d'identité

Objectifs du jeu.

- Se présenter au groupe.
- Connaître les autres membres du groupe.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	20 minutes
Préparation	15 minutes
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	• Style ou crayons • 1 carte d'identité vierge par joueur

Déroulement et règles du jeu.

Ce jeu permet à chaque enfant de se présenter aux autres de façon ludique.



Chaque enfant remplit une carte d'identité, préparée auparavant par l'animateur, et sur laquelle il doit par exemple indiquer :

- sa date de naissance,
- son lieu de naissance,
- le nombre de frères et sœurs,
- le nom de son animal domestique s'il en a un,
- sa série TV préférée,
- son sport préféré,
- son gâteau préféré,
- 5 choses qu'il aime,
- 5 choses qu'il déteste,
- le dernier livre qu'il a lu,
- etc...

Lorsque les fiches sont remplies, l'animateur les mélange, puis en tire une au hasard et la lit. Les joueurs doivent identifier la personne concernée le plus rapidement possible. Le joueur dont la carte est lue n'a pas le droit de s'identifier.

Conseils.

Les cartes d'identité ne doivent comporter ni nom ni prénom. On évitera aussi les renseignements qui peuvent identifier immédiatement tel ou tel enfant du groupe : couleur de peau ou caractéristique physique, âge s'il y a de grandes différences dans le groupe, etc....

Ce jeu peut servir de prétexte pour permettre à chaque enfant d'en dire un peu plus sur lui-même, en incitant les autres à lui poser des questions : depuis combien de temps pratique-t-il tel sport ? comment s'appellent ses frères et sœurs ? sait-il faire tout seul son gâteau préféré ? etc...

Le portrait chinois

Objectifs du jeu.

- Se présenter au groupe.
- Faire preuve d'imagination.
- Connaître les autres membres du groupe.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	20 minutes
Préparation	10 minutes
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	1 crayon et 1 feuille par joueur

Déroulement et règles du jeu.

Le portrait chinois est un grand classique de l'animation. Il permet à chacun de se présenter de façon ludique et imaginative.

Chaque joueur doit dresser son « portrait chinois » sur une feuille de papier, en répondant à des questions posées par l'animateur et débutant toutes par « Si j'étais... ». Par exemple :

- Si j'étais un animal, je serais...
- Si j'étais un objet, je serais...
- Si j'étais une série télé, je serais...
- Si j'étais un plat, je serais...
- Si j'étais un pays, je serais...
- Si j'étais un livre, je serais...
- Si j'étais un chanteur, je serais...



- Si j'étais un héros, je serais...
- Si j'étais un vêtement, je serais...
- Si j'étais un bonbon, je serais...
- Si j'étais un personnage de jeu vidéo, je serais...
- Etc...

Une fois les fiches remplies, l'animateur les ramasse, puis en tire une au hasard et lit les réponses. **Les joueurs doivent deviner le plus rapidement possible qui est décrit par ce « portrait ».**

Conseils.

Le joueur dont le portrait est lu n'a évidemment pas le droit de s'identifier.

Une fois un joueur identifié par son portrait, on peut lui demander d'expliquer ses choix, et lui donner ainsi l'occasion de se présenter de façon plus complète : « *Si j'étais un animal je serais un hamster parce que...* ».

La liste des questions doit tenir compte de l'âge et des connaissances des joueurs.

Le disparu

Objectifs du jeu.

- Développer le sens de l'observation.
- Mémoriser.
- Identifier les autres membres du groupe.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	1 bandeau par joueur

Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs sont réunis dans une pièce. Ils s'observent durant une minute ou deux, puis se bandent les yeux (ou un animateur leur bande les yeux) avec un bandeau totalement opaque.

Au signal donné par l'animateur, ils évoluent dans la pièce, déambulent, se croisent, se mélangent, en gardant toujours les yeux bandés.

L'animateur prend alors par la main un joueur, et le fait discrètement sortir de la pièce (ou le cache derrière un paravent ou une couverture). **Au signal, les joueurs enlèvent leur bandeau, et doivent trouver le plus vite possible qui est absent.** Le joueur qui donne en premier le nom du disparu a gagné, et prend la place du meneur pour la partie suivante.

Conseils.

Veiller à ce que rien dans la pièce ne puisse être dangereux pour les joueurs lorsqu'ils évoluent les yeux bandés : obstacle, marche, meuble,...



La balle nommée (ou dauphin dauphine)

Objectifs du jeu.

- Faire connaissance.
- Mémoriser les prénoms du groupe.
- Exercer ses réflexes.
- Travailler la concentration et la rapidité.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	1 ballon

Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs forment un cercle. Le meneur (un animateur en début de jeu) se place au milieu du cercle avec le ballon. Il lance le ballon en l'air, « en chandelle » en appelant un joueur. **Le joueur appelé doit récupérer le ballon le plus rapidement possible** tandis que les autres joueurs s'enfuient. Dès qu'il est en possession du ballon, il crie « **STOP** », et tous les joueurs s'immobilisent.

Le joueur en possession du ballon doit toucher un autre joueur, sans bouger de sa place. Les autres joueurs peuvent esquiver, mais en restant à leur place (interdiction de bouger les pieds).

Si le tireur manque son but, il reprend le ballon, et le lance en l'air à son tour en appelant un autre joueur.

Si le tireur atteint son but, le joueur touché devient meneur et c'est à lui de lancer le ballon en l'air en appelant un autre joueur.

Variantes.

On peut introduire plusieurs variantes dans le jeu :

- 1 – Si le joueur nommé attrape la balle avant qu'elle ne touche terre, il a droit à trois pas d'élan pour toucher un autre joueur.
- 2 – Si le joueur nommé n'a pas attrapé la balle avant qu'elle effectue 3 rebonds, il a un gage.

Conseils.

Si la zone de jeu est trop grande, la restreindre en signalant les limites par des plots ou des marques à la craie.

La boule de feu

Objectifs du jeu.

- Mémoriser les prénoms du groupe.
- Travailler la précision et la réactivité.

Age	6 ans et +
Nb de joueurs	10 à 15
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	1 ballon

Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs sont disposés en cercle. Le meneur lance le ballon à un joueur qu'il nomme. Mais le ballon est en réalité une boule de feu, et le joueur qui le reçoit doit immédiatement le renvoyer à un autre joueur qu'il appelle par son prénom s'il ne veut pas être brûlé. Et ainsi de suite. Pour que personne ne soit brûlé, le ballon ne doit jamais s'arrêter.

Un joueur est éliminé s'il fait tomber le ballon, oublie ou se trompe de prénom, ou garde la balle plus d'une seconde dans ses mains.



Zip Zap !

Objectifs du jeu.

- Faire connaissance.
- Mémoriser les prénoms du groupe.
- Exercer ses réflexes.
- Travailler la concentration et la rapidité.

Age	8 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	10 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur - Extérieur
Matériel	Aucun

Déroulement et règles du jeu.

Les joueurs sont disposés en cercle, autour du meneur (un animateur au début du jeu). Le meneur désigne un joueur en disant « **Zip !** ». Le joueur désigné doit, le plus rapidement possible, donner le prénom de son voisin de droite.

Si le meneur dit « **Zap !** », il doit donner le prénom de son voisin de gauche.

Lorsque le meneur dit « **Zip Zap !** », tous les joueurs changent de place et reforment un cercle en veillant à n'avoir plus les mêmes voisins.

Si un joueur se trompe, il prend la place du meneur jusqu'à ce qu'un autre joueur fasse une erreur.

Variantes.

Une fois le principe acquis, on peut renforcer la difficulté. Si le meneur dit « **Zip, Zip !** », le joueur désigné doit alors nommer le deuxième joueur à sa droite. « **Zip, Zap, Zap, Zap !** » signifie qu'il faut nommer le 3ème joueur sur sa gauche ; « **Zip, Zip, Zap, Zip !** » le deuxième sur sa droite, etc...

Dans tous les cas, le joueur désigné ne se compte pas dans les « **Zip !** » et « **Zap !** » prononcés.

Télé-Achat !

Objectifs du jeu.

- Se présenter, faire connaissance.
- Apprendre à parler en public.
- Être imaginatif. Improviser, jouer un rôle.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	10 à 20
Durée du jeu	15 à 45 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	• Une estrade ou table basse • 1 montre

Déroulement et règles du jeu.

Durant le jeu, chaque joueur est tour à tour spectateur, animateur et article d'une émission de télé-achat.

Les joueurs sont répartis par binôme. Ils disposent de 5 minutes pour faire connaissance : qui sont-ils ? quels sont leurs passions, leurs envies, leurs savoir-faire, leurs désirs ? Le but est que chacun indique à son partenaire les arguments qui lui permettront de le « vendre » au cours d'un télé-achat.

Une fois ce temps de préparation terminé, tous les joueurs sont réunis. Le meneur de jeu désigne (ou tire au sort) un participant. Il monte sur l'estrade (ou la table) et son partenaire dispose de 2 minutes exactement pour vanter ses qualités et donner envie de l'acheter.

« Aujourd'hui, vous pouvez profiter d'une promotion vraiment exceptionnelle sur la Julie. Elle s'est réveillée de très bonne humeur, ce qui est une chance, et a commencé par faire rire ses voisins de chambre en chantant, comme d'habitude, totalement faux. C'est d'ailleurs pour cela



qu'il pleut depuis ce matin. Donc si votre jardin a besoin d'être arrosé, n'hésitez pas, commandez dès aujourd'hui votre Julie, et votre pelouse retrouvera rapidement ses belles couleurs vertes. Si vous avez une piscine à remplir, une Julie est indispensable. Vous découvrirez rapidement tous les avantages d'avoir une Julie chez soi. Mauvaise chanteuse mais excellente cuisinière, elle vous fera de ces merveilleux gâteaux au chocolat qui ont fait sa réputation.... »

Le présentateur doit occuper au mieux son temps d'antenne et donner, en 2 minutes, le maximum d'arguments pour donner envie d'acheter « l'article » présenté.

Dès la présentation terminée, un autre joueur est tiré au sort pour jouer le rôle du vendeur.

Variantes.

Pour accroître l'intérêt de jeu, chaque spectateur peut disposer d'une cagnotte fictive de 100 euros. A la fin de l'émission, il répartit cette somme à sa guise en fonction des « articles » qu'il souhaite acheter. Le gagnant est le binôme dont la marchandise s'est le mieux vendu. Il est interdit d'acheter la marchandise présentée par son propre binôme.

Tempête en mer

Objectifs du jeu.

- Faire connaissance avec le groupe.
- Être rapide et réactif.
- Être observateur.

Age	7 ans et +
Nb de joueurs	10 à 100 (ou plus !)
Durée du jeu	10 à 30 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Extérieur
Matériel	• 1 chaise ou coussin par participant • à défaut, une craie

Déroulement et règles du jeu.

Les participants sont les passagers d'un bateau naviguant par temps difficile...

Les joueurs sont disposés en cercle, assis sur des chaises, à l'exception du meneur qui est debout au centre du cercle. Il y a donc une chaise de moins qu'il y a de participants.

Le meneur annonce, d'une voix assez forte pour que tout le monde l'entende au milieu de la tempête : « *Tempête en mer à ceux qui...* », suivi d'une caractéristique correspondant à plusieurs participants (« ... ont des baskets », « ... ont les yeux verts », « ... aiment le chocolat », « ... ont moins de 12 ans », « ... ont des chaussettes vertes », etc...). Les possibilités sont illimitées.

Les joueurs ainsi désignés doivent quitter leur chaise et trouver une nouvelle place, libre, le plus rapidement possible.

Le meneur profite de la tempête pour essayer d'occuper une des places libérées dans le cercle. S'il réussit, un des participants se retrouve sans chaise, et devient à son tour meneur.

Variantes.

Une variante existe, qui aide les joueurs à mémoriser les prénoms en les obligeant à repérer rapidement qui est qui dans le groupe.

Le meneur du jeu, au centre, choisit 3 ou 4 participants et annonce « Tempête en mer pour Martin, Mélissa, Ibrahim et Zoé ». Les 4 nommés doivent changer de place immédiatement sans laisser au meneur le temps d'en occuper une. Si le meneur réussit à occuper une place, le joueur qui reste debout devient meneur à sa place.

Si le meneur annonce « *Tempête en mer pour tout le monde !* », tous les joueurs doivent changer de place en même temps.



L'acrostiche

Objectifs du jeu.

- Développer l'imagination.
- Se présenter.
- Faire connaissance avec les membres du groupe.

Age	10 ans et +
Nb de joueurs	5 à 20
Durée du jeu	15 minutes
Préparation	Aucune
Lieu	Intérieur
Matériel	1 feutre et 1 feuille par participant

Déroulement et règles du jeu.

Chaque participant dispose d'une feuille de papier (si possible A3) et d'un stylo ou feutre. Il écrit en gros son prénom, puis à partir de chaque lettre de celui-ci, un autre mot qui le présente et le caractérise. Adèle pourrait ainsi se définir par les mots suivants :

pi**A**no
a**D**roite
voll**E**y
Livres
Espagn**E**

Une fois son acrostiche réalisé, chaque participant vient à tour de rôle le présenter aux autres et expliquer les mots choisis. Les autres participants sont invités à poser des questions (« *Tu dis que tu aimes les livres, mais c'est quoi ton livre préféré ?* » ; « *Tu fais du volley en club ou à l'école ? Depuis quand ? Tu joues à quel poste ?* »). On évitera ainsi les explications trop lapidaires, du style « *J'ai mis volley parce que j'aime le volley, j'ai mis livres parce que j'aime lire,...* ».

Variantes.

U1 – Selon l'âge des participants, l'animateur peut décider que chaque lettre du prénom doit correspondre à une lettre du mot choisi quel que soit son rang (cf exemple plus haut), ou obligatoirement à la première lettre, ce qui rend l'exercice plus difficile. Dans ce cas Zoé a de grandes chances d'aimer aller au Zoo ou faire le Zouave. Adèle pourrait se définir ainsi :

Artiste
Drôle
Equitation
Livres
Espagne

2 – Pour favoriser les échanges, l'animateur peut organiser les participants en binôme, chacun ayant pour mission de présenter son partenaire au groupe. Une fois les acrostiches réalisés, les participants sont alors répartis deux par deux (en veillant à ce que les deux ne se connaissent déjà pas) et disposent de 2 ou 3 minutes pour expliquer à leur partenaire les mots choisis pour que ce dernier puisse à son tour les expliquer au groupe. « *Adèle a mis Espagne parce qu'elle va tous les étés en Espagne où habitent ses cousins. Avec eux, elle parle espagnol parce qu'ils parlent très mal français.* »